



Serious game cyberweerbaarheid

Gemeente Dordrecht en Coevorden

De interventie is een serious game in de vorm van een (fysiek) bordspel. In het spel wordt ingezet op één thema: 'Veilig online'. Een spelbegeleider, vaak een vrijwilliger, kan dit spel spelen met de doelgroep. Het spelen van het spel vindt plaats in een taalhuis, bibliotheek of een andere organisatie binnen het sociale domein.

Doelen: het ontwikkelen van een toolkit, het vergroten van de cyberweerbaarheid en kweken van zelfvertrouwen bij de doelgroep.

Deze toolkit bestaat uit twee onderdelen:

1. Het fysieke spel met als doel om bewustwording en begrip over waar iemand in de onlinewereld op moet letten.
2. Een handleiding/lesbrief/informatiefolder voor vrijwilligers.

Doelgroep: kwetsbare groepen; laagopgeleide laaggeletterden met zogenoemde 'digi angst', basisschool leerlingen en ouders.

Stakeholders

- Raccoon Serious Games
- Gemeente Dordrecht
- Gemeente Coevorden
- Stichting Lezen en Schrijven

Verloop interventie

- Doelgroep en werving: het is onduidelijk hoeveel mensen er bereikt zijn en het aantal keer dat het spel gespeeld is. Er zijn 230 spellen afgenomen. Voor afname van het spel zijn organisaties benaderd die het spel in het aanbod kunnen verwerken, zoals bij de bibliotheek, politie en gemeenten. Het spel wordt ook binnen taalcafés of taaloefengroepen vanuit de bibliotheek ingezet. De betrokkenen hebben positieve reacties gekregen op het spel.
- Samenwerking: doordat de interventie individueel binnen een organisatie wordt ingezet, is er niet altijd actieve samenwerking met andere actoren. Er zijn wel mogelijkheden om partners te betrekken zoals buurthuizen waar de taaloefengroepen worden uitgevoerd. Het buurthuis is geen uitvoerder maar facilitator.

Doel behaald?

Een doel is het opleveren van een fysiek spel in combinatie met een handleiding voor de spelleider. Deze doelstelling is behaald. In hoeverre het zelfvertrouwen is gekweekt, is lastig te bepalen door het subjectieve karakter van deze doelstelling. Daarnaast zijn geen concrete aantallen in de doelstellingen opgenomen, waardoor het niet mogelijk is om te bepalen of de interventie het gewenste aantal personen in de doelgroep heeft bereikt.

Succesfactoren

- Vorm van het spel: het spel is fysiek en visueel aantrekkelijk.
- De laagdrempeligheid, realiteit van de scenario's en praktische voorbeelden in het spel.

Belemmerende factoren

- Herhaling met het spel is niet mogelijk, omdat deelnemers de scenario's al hebben behandeld. Het spel is relatief prijzig, maar een uitbreiding kan dit probleem verhelpen.
- Het spel is door vier à vijf personen te spelen, met grotere groepen (zoals in taalcafés) is dit lastig.
- Het kan moeizaam gaan om de doelgroep te bereiken, omdat zij lastig te identificeren zijn en schaamte een rol kan spelen.
- Vrijwilligers moeten op de hoogte zijn van het spel, anders belandt het op de plank.

Doorontwikkelingen

Een uitbreidingsset kan een uitkomst zijn om het spel vaker bij dezelfde groep deelnemers in te zetten. Daarnaast zouden eventuele verouderde onderwerpen worden aangepast, zodat de thematiek aansluit bij de ontwikkelingen in de samenleving.

Implementatie elders

- Mogelijk om in te zetten in andere gemeenten, wordt momenteel al in andere regio's ingezet.
- Voorwaarden: een passende aanpak, uitvoerende personen, contact met de doelgroep, tijd en ruimte te zijn.

Tips voor het opzetten van een cyberproject

Ga je aan de slag met dit of een ander cyberproject? Bekijk de [CCV-site voor een paar essentiële tips](#). Die informatie kan je helpen met een gestructureerd verloop van het cyberproject en een kwalitatieve evaluatie. Zo maak je echt verschil in cyberweerbaarheid.